

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 05-115605

(43)Date of publication of application : 14.05.1993

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

A63F 7/02

A63F 7/02

A63F 7/02

A63F 7/02

(21)Application number : 03-268290

(71)Applicant : SANKYO KK

(22)Date of filing : 19.09.1991

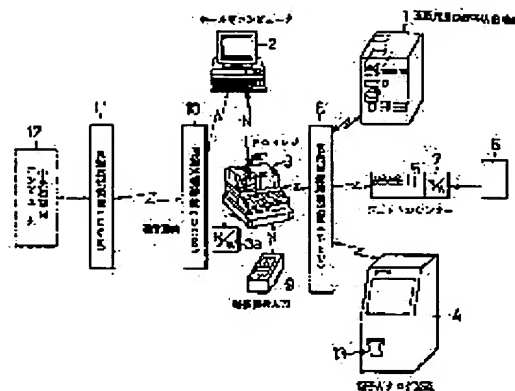
(72)Inventor : UGAWA SHOHACHI

## (54) MANAGING SYSTEM FOR GAME PLACE

### (57)Abstract:

**PURPOSE:** To achieve amusing capacity by a method wherein a member card is issued to customers and the customers are specified to enable centralized management of residual game media (balls) after the playing of a pachinko (Japanese pinball) game or the like while allowing effective utilization of the residual game media.

**CONSTITUTION:** A card (member card) 6 which is loaded with information allowing the identification of customers, for example, password and a data of names, is issued and the card 6 is inserted into a card information writing/ reading device 7 (R/W). Residual balls after the playing of a pachinko game are counted with a jet counter 5 to store the resulting data (number of residual balls) into a computer 2 for a hall together with a code number of the customer read from the card 6 via a private circuit terminator 8. In addition, the card 6 is inserted into the R/W device of a ball discharger device 1 to clear the number of storage balls while the card 6 is inserted into an electronic catalog device 4 to enable the catalog purchase of prizes according to the number of residual balls.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 14.09.1998

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 22.02.2001

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection] 2001-04575

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 26.03.2001

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平5-115605

(43)公開日 平成5年(1993)5月14日

(51)Int.Cl. <sup>5</sup>	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 3 7	8804-2C		
	3 2 8	8804-2C		
	3 3 2 B	8804-2C		
	3 5 2 F	8804-2C		
	3 5 4	8804-2C		

審査請求 未請求 請求項の数4(全 14 頁)

(21)出願番号 特願平3-268290

(22)出願日 平成3年(1991)9月19日

(71)出願人 000144153

株式会社三共

群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(72)発明者 鶴川 昭八

群馬県桐生市相生町1丁目164番地

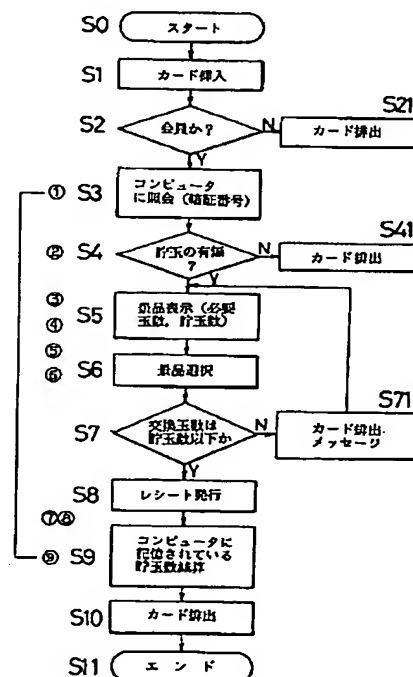
(74)代理人 弁理士 富崎 元成

(54)【発明の名称】 遊戯場における管理システム

(57)【要約】

【目的】会員制のパチンコ店等で、遊戯者別に貯玉などをチェーン店内で集中管理する。

【構成】カード6に顧客の識別可能な情報を書き込んでカード情報書込・読取装置31に挿入して、貯玉数から一定比率でパチンコ玉を払い出す払出装置1と、貯玉数に応じて景品交換を行う電子カタログ装置4と、払出装置1や前記電子カタログ装置4を宅内回線終端装置8を介して制御するホール用コンピュータ2a、2b、2cと、複数の前記ホール用コンピュータ2a、2b、2cを公衆通信回線を介し接続して集中管理する中央処理用コンピュータ12とからなる。



**【特許請求の範囲】**

【請求項1】顧客を識別するのに可能な情報が記録されたカードと、

前記カードに書き込まれた前記情報を読み取るための第1カード情報書込・読取装置を有し、かつ遊戯者が獲得した保管遊戯媒体の中から遊戯媒体を払い出すための遊戯媒体払出装置と、

前記遊戯媒体払出装置を宅内回線終端装置を介して制御するためのコンピュータと、からなる遊戯場における管理システム。

【請求項2】請求項1において、

前記コンピュータには、前記保管遊戯媒体から前記遊戯媒体を払い出すとき、一定比率で前記遊戯媒体を払い出すための比率演算手段と、を有することを特徴とする遊戯場における管理システム。

【請求項3】請求項1又は2において、

前記カードに書き込まれた前記情報を読み取るための第2カード情報書込・読取装置を有し、かつ前記保管遊戯媒体で景品交換を行うための電子カタログ装置と、からなる遊戯場における管理システム。

【請求項4】請求項1、2、3から選択される1項において、

前記コンピュータは複数のホール用コンピュータと、前記ホール用コンピュータを公衆通信回線を介し接続して集中管理するための中央処理用コンピュータと、からなることを特徴とした遊戯場における管理システム。

**【発明の詳細な説明】****【0001】**

【産業上の利用分野】本発明は、遊戯場における管理システムに関する。更に詳しくは、カードを使ってパチンコ玉等の遊戯媒体を貯（保管）玉したり、景品と交換するシステムにおいて、ホールごとにホール用コンピュータを使用するが、その店舗ごとのホール用コンピュータを中央処理用コンピュータで再度、集中管理するための遊戯場における管理システムに関する。

**【0002】**

【従来技術】パチンコホールのシステムは、パチンコ台、パチンコ玉の払出装置、ホール経営に必要な情報を整理分析するホール用コンピュータ、客が獲得したパチンコ玉のカウンターなどの機器からなる。ホール用コンピュータは、パチンコ台の玉の管理、客が獲得したパチンコ玉の数の管理、売上高の管理等を集中して行う。

【0003】一方、パチンコ遊戯後の残玉は、持ち帰りは禁止されており、全ての玉数をカウントして、それに相当する景品と交換することになっている。しかし、オール・セブン等で大勝ちした場合などは、店舗に並んでいる景品では顧客の満足するものが無い場合があり、顧客は必要でないものを、渋々持ちかえる場合が多い。

【0004】従来のパチンコホールの管理システムは、部分的には集中管理されているが、この景品交換システ

ムは完全に集中管理されていない。また、複数のホールを遠隔地で経営する場合、経営管理データの交換ができないなど充分でない点がある。

**【0005】**

【発明が解決しようとする課題】しかし、パチンコホールの経営上は、正確にかつ同時にすべてのパチンコ玉の流れ、売上金、景品交換の状況などを管理できれば、顧客へのサービス、パチンコホールの経営上からも望ましい。

【0006】また、ホールの景品交換所に並んでいない景品や、生鮮食料品などの生物が交換出来れば望ましい。更に、何らかの事情で遊戯途中にパチンコを中断した場合、獲得したパチンコ玉を景品交換せずに翌日以降に持ち越したいときもある。しかし、法制度の問題等もあって、その実現は困難であった。

【0007】そこで、光学的に記録可能なカード等を用いて、顧客を特定し、パチンコ遊戯後の残玉をその顧客のデータとしてホール用コンピュータに記憶させる。このデータにより電子カタログ装置を用いて、保管された玉を引き出し、あるいは顧客がこの保管された玉を用いて景品の選択を行って、後日、顧客の指定する住所などに配達することによりこの問題を解決しようとするものである。

【0008】更に、店ごとのホール用コンピュータに記憶された、経営上の管理データ、配送先のデータ等を再度、中央処理用コンピュータで処理するものである。本発明は、こうした社会的、技術的背景のもとになされたものであり、次の目的を達成する。

【0009】本発明の目的は、顧客に会員カードを発行し、顧客の特定を行って、パチンコ等の遊戯後の残遊戯媒体（玉、コイン等）を集中管理を可能にする遊戯場における管理システムを提供することにある。

【0010】本発明の他の目的は、光学的に記録・読取（再生）可能なカードを用いて従来の遊戯性を損なうことなく、残遊戯媒体の有効利用を可能とする遊戯場における管理システムを提供することにある。

【0011】本発明の他の目的は、廉価でありかつ耐久性にすぐれた会員カードを発行することにより、顧客に負担を掛けることなく、社会的・技術的問題を解決する遊戯場における管理システムを提供することにある。

【0012】本発明の他の目的は、店舗ごとのホール用コンピュータのデータを集中管理することにより、景品の配送及びその在庫管理等を効率的に行う遊戯場における管理システムを提供することにある。

**【0013】**

【課題を解決するための手段】前記課題を解決するために次のような手段を採る。

【0014】顧客を識別するのに可能な情報が記録されたカードと、前記カードに書き込まれた前記情報を読み取るための第1カード情報書込・読取装置を有し、かつ

遊戯者が獲得した保管遊戯媒体の中から遊戯媒体を払い出すための遊戯媒体払出装置と、前記遊戯媒体払出装置を宅内回線終端装置を介して制御するためのコンピュータとからなる遊戯場における管理システムである。

【0015】前記コンピュータには、前記保管遊戯媒体から前記遊戯媒体を払い出すとき、一定比率で前記遊戯媒体を払い出すための比率演算手段とを設けると良い。

【0016】更に、前記カードに書き込まれた前記情報を読み取るための第2カード情報書込・読取装置を有し、かつ前記保管遊戯媒体で景品交換を行うための電子カタログ装置とを設けると良い。

【0017】更に、前記コンピュータは複数のホール用コンピュータと、前記ホール用コンピュータを公衆通信回線を介し接続して集中管理するための中央処理用コンピュータを配置すると良い。

【0018】

【作 用】カード6に顧客の識別可能な情報を書き込んでカード情報書込・読取装置31に挿入して、保管玉（又は貯）貯玉数から一定比率でパチンコ玉を払出装置1で払い出し、保管玉数に応じて景品交換を電子カタログ装置4で行う。払出装置1、電子カタログ装置4、ジェットカウンタには、宅内回線終端装置8を介してホール用コンピュータ2a、2b、2c及び複数の前記ホール用コンピュータ2a、2b、2cを公衆通信回線を介し接続して集中管理する中央処理用コンピュータ12とに接続されている。ホール用コンピュータ2a、2b、2c又は中央処理用コンピュータ12は、オンラインで玉の管理、経営の管理等を行う。

【0019】

【実施例】以下、本発明の実施例を図面とともに説明する。

#### 【0020】貯（保管）玉払出システム

図1は、パチンコ遊戯場に適用したときの貯玉（以下、保管玉と同義に使う。）払出システムの例の概要を示すものである。玉販売及び貯玉（保管玉）払出装置1は、通信回線（通信用インターフェイスRS-232Cを使用。以下、同じ。）で宅内回線終端装置（DSU）8に接続され、最終的にはホール用コンピュータ2に接続されて、データの記憶・処理などを行う。POSレジスター（以下、POSレジ）3では、会員（ID）カード6の発行とカードの読取り等を行う。

【0021】暗証番号は外部入力端子（キー・パッド）9より行い、そのデータは、ホール用コンピュータ2に転送される。カード情報読取・書込（R/W）装置3aは、カード情報を読取・書込部を外付けにした例である。カード情報読取・書込（R/W）装置3aは、POSレジ3内に内蔵される場合もある。パチンコ遊戯後の残玉は、カウンター（ジェットカウンター）5で計数される。

【0022】そのとき、会員カード6をカード情報読取

・書込（R/W）装置7に挿入して、顧客の特定を行い、そのデータ（残玉数）は、宅内回線終端装置8を経由して顧客のコード番号とともにホール用コンピュータ2に記憶される。電子カタログ装置4は、景品を電子カタログで交換するためのものである。電子カタログ装置4に会員カード6を挿入すると、ホール用コンピュータ2に記憶されている残玉数に応じてカタログ購入ができる。その時、領収書代わりにレシート13が発行される。

【0023】ホール用コンピュータ2は、回線終端装置（DCE）10、11を通じて中央処理用コンピュータ12に接続され、パチンコ店のデータ処理を行う。回線終端装置10、11間の信号接続は、公衆通信回線を利用して行う。なお、図1では、1店舗のみの例を示しているが、複数の店舗のホール用コンピュータ2に接続して、それらのデータを中央処理用コンピュータ12で、集中処理することも可能である。

#### 【0024】カード6

図2は、カードレイアウトの例であり、図3は、カード材質の比較表である。本会員カード6は、図3に示すように、紙の基板上に感熱により発色する感熱材料を塗布するものであって、原理的にはファクシミリ等の記録紙で使用されている公知の材料である。この裏面は、テレフォンカードのように必要に応じてカラー印刷されたものである。

【0025】なお、パチンコ遊戯機を設置してあるパチンコ店では、磁気の影響は電子機器の動作に影響を与え好ましくないとされているが、この材料の特徴は、磁気の影響を受けないことである。また、折り曲げに強く、廉価であるという特徴もある。会員カード6には、図2に示すように、会員暗証番号（4桁）コード21、シリアル・ナンバー22、日付23、ID・店舗コード24、顧客の氏名（図示せず）、生年月日（図示せず）、などのデータを記録する。繰り返しデータ記録余白部25には、現時点では法律的にできないが、将来的には貯玉数などのデータを記録することも可能である。

#### 【0026】玉販売及び貯玉（保管玉）払出装置1

図4は、玉販売及び貯玉（又は保管玉）払出装置1の概略図である。玉販売及び貯玉払出装置1は、プリペイドカード、現金による玉販売と、貯玉の払出しを行うものである。カード情報の読取・書込（R/W）部31は、カードのデータの読み取り・書き込みを行う（この部分の詳細については、後述）。プリペイド・カードの場合は、そのカード自身に等価交換で支払い、支払った額相当のデータの書き替えを行う。

【0027】会員カード6を読取・書込（R/W）部31に挿入すると、ID・店舗データ等の特定を行い、顧客ことのデータが記録されているホール用コンピュータ2よりデータを読み出し、顧客に貯玉（保管玉）数が分かるように選択部34に表示する。表示・選択部34

は、玉数の選択ボタンとCRTなどによる表示部からなる。キー・ボード部32は、暗証番号や、貯玉変換比率等を入力するところで、主として店側が指令を行う。貯玉（保管玉）変換比率は、中央制御部37に記憶される。

【0028】この貯玉変換比率は、後述するホール用コンピュータ2で、記憶し命令することも可能である。紙幣識別制御部33は、紙幣の読み取りを行い、データをホール用コンピュータ2に送る。例えば、会員カード6を読み取・書込（R/W）部31に挿入して、1万円の紙幣を紙幣識別制御部33に挿入して、千円に相当する玉数を顧客が受け取ると、9千円に相当する玉数のデータがその顧客のデータとしてホール用コンピュータ2に記録される。次に、顧客は、紙幣を紙幣識別制御部33に挿入しないで、会員カード6を読み取・書込（R/W）部31に挿入することにより、9千円以内で遊戯用パチンコ玉を得ることができる。

【0029】表示・選択部34は、購入玉数、返却（貯玉より）球数、残玉数等を表示・選択する。表示方法は、金額表示の100円、200円、300円、500円と、個数表示の50個、100個、150個、200個、250個の2通りがある。玉支払部35は、顧客の選択・指示により必要な玉数を払い出す。釣銭部36は、紙幣を用いて玉を購入時に、必要金額を差し引いて釣り銭を出す。

【0030】中央制御部37は、カードの読み取・書込（R/W）部31、キー・ボード部32、紙幣識別制御部33、表示部34、玉支払部35、釣銭部36の全体をコントロールする。貯玉の変換比率も記憶していて、変換比率に応じて玉払いを行う。この変換比率は、後述するホール用コンピュータ2により書き替えもできる。また、変換比率を中央制御部33に記憶せずホール用コンピュータ2に記憶しても良い。

【0031】以上は、玉販売及び貯玉払出装置1に会員カード6を使用した例を記述したが、本玉販売及び貯玉払出装置1には、プリペイドカード6aによる玉購入も可能である。この場合は、変換比率は、1:1である。

#### 【0032】POS3

POSレジスタ3は、玉払出装置1の中央制御部37に接続され、そのデータは、ホール用コンピュータ2に転送される。POSレジ3では、会員登録（ID、暗証番号）、貯玉数をホール用コンピュータ2に紹介・入力、貯玉引き出し数の入力と差し引き計算、等の動きをする。電子カタログ装置（後述）4のデータも、POSレジ3を介してホール用コンピュータ2にリアルタイムで接続される。カード情報の読み取・書込（R/W）部3aを外付けする場合もある。

#### 【0033】ホール用コンピュータ2

ホール用コンピュータ2は、パーソナル・コンピュータレベルの性能で十分である。図5に示すようなファイル

38を作り、会員ごとデータの管理、ならびに、店舗の売上等の集計データの処理を行う。会員別の玉数の記録カード38を作り、年月日、項目（1は換金、2は貯玉、3は景品）、店舗No、球数、金額、残玉、などがデータとして、ホール用コンピュータ2に入力される。

【0034】その他、貯玉の売上データとして、貯玉の払出時の比率計算後の売上データ処理、貯玉のデータ処理、を行い、電子カタログ装置4からのデータに基いて、景品の配送指示も行う。その時、ホール用コンピュータ2には、会員カード6ごとの住所、電話番号データ52が記録されていて、会員顧客への景品配送の自動化が図れる。フォーマットは、例えば、図6のようになっている。会員データとして、会員番号、暗証番号、年月日、商品の種類、発送先などである。

#### 【0035】電子カタログ装置4

図6は、電子カタログ装置4の機能ブロック図である。景品の外観のイメージデータはCD-ROM49に記録されていて、CRT（表示装置）43上に表示さる。景品のイメージデータ（写真・イラスト）は、短時間でCRT（表示装置）43上に表示さる。CD-ROM49は、CDドライブ装置48により駆動され、CRT43は、ディスプレイ駆動回路42により駆動される。顧客がCRT（表示装置）43上に表示された景品を選択して、景品選択スイッチ44を選択すると、顧客に景品が届くことになる。領収書代わりにレシート13がレシート発行部13aより発行される。

【0036】景品データファイル50には、品名、単価（玉数）のデータがあり、景品の外観イメージとともに表示装置43上に表示され、会員の貯玉データより減算するデータとなる。顧客は会員カード6をカード情報読み取・書込装置45に挿入して特定を行う。勿論、顧客のホール用コンピュータ2の記録部には、景品に相当する以上の残玉数が残っていないなくてはならない。

【0037】CPU41は、シーケンスプログラム51に従って、CD-ROM49、CRT（表示装置）43、カード情報読み取・書込装置45、などを統括制御する。I/F46は、カード情報読み取・書込装置45のインターフェイスである。本電子カタログ装置4は、I/F47、宅内回線終端装置（DSU）8、POS2を介して、ホール用コンピュータ2に接続される。

#### 【0038】カード情報読み取・書込装置3a、7、31、45

図8に示すものは、カード情報読み取書込装置101の概略を示す断面図である。本発明の貯玉払出システムに使用する光学式情報記録カード6からコード情報を読み取り、かつコードまたは文字・記号の書き込みを行う装置の例である。書き込み（発券機として使用）の場合は、書き込み前のカードを最大1000枚までストックしておく為のカードストッカー102を有する。

【0039】搬送機103がカードストッカー102の

下部に設けられており、ライン・リーダーライター（R/W）処理機104に1枚ずつ供給する。ライン・リーダーライター処理機104は、供給された前記した感熱式のカード6に所定事項を書き込むためのライン・サーマルヘッド104a及び書込情報を読み取るためのフォトセンサー104bを含む。

【0040】ライン・リーダーライター処理機104の前方には、カッター105が配置されており、書込ミス等による不良カードはここで裁断される。書き込みされたカード6は、排出口106から排出されカード（会員カード）6が発券される。読み取りの場合は、挿入口106よりカード6を挿入し、ライン・リーダーライター処理機104で読み取る。

【0041】読み取ったカード6に必要ながあれば情報を書き込み（記録）、排出口106より排出する。これらの制御は、アプリケーション・ソフトウェア用ボード107により行う。つまり、カード情報読取書込装置101は、アプリケーション・ソフトウェア用ボード107を書き込み専用のソフトウェア用ボードにすると、書き込み専用（発券機）の機器となる。

【0042】アプリケーション・ソフトウェア用ボード107を読み込み専用のソフトウェア用ボードにすると、読み込み専用の機器となり、また、アプリケーション・ソフトウェア用ボード107を読み込み・書き込み両用のソフトウェア用ボードにすると、カード情報読み取り・書き込み装置になる。制御部は、通信用インターフェイスを通してホール用コンピュータ2に接続されている。

#### 【0043】貯玉払出操作

図9は、顧客が貯玉払出を行う時の動作の概略を示すフローチャートである。顧客はまず（S0）、カード6をカード情報読取・書込部31に挿入する（S1）。会員カード6であるか否かを判断する。プリペイドカードの場合は、プリペイドされている範囲内で、変換比率1:1で玉払い出しを行う（S21、S22、S23）。

【0044】会員カード6の場合は、ホール用コンピュータ2に紹介（S3）して（会員が暗証番号を入力する）、顧客の貯玉の有無を調べる（S4）。貯玉が無い場合は、顧客にその旨を表示するとともに、カードを排出する（S41）。貯玉が有る場合は、その数を顧客に表示する（S5）。そこで、顧客は払出の玉数を選択する（S6）。

【0045】ホール用コンピュータ2又は中央処理部37の指令により貯玉数を払出玉数に一定比率で変換する（S7）。変換された球数が、顧客の選択球数以下か否かを判断（S8）し、玉払いを行う（S9）。貯玉の変換後の玉数が顧客の選択した玉数以下の場合は、カード6排出又は顧客にその旨を表示する（S81）。

【0046】その場合、再度、顧客の玉数選択ステップ（S6）に戻してもよい。玉払い（S9）をした後は、

ホール用コンピュータ2に連絡して、その顧客の貯玉数より支払った玉数に相応する玉数を減ずる（S10）。カード6を排出して（S11）、終了する（S12）。

#### 【0047】景品交換動作

図10は、顧客が電子カタログ装置でパチンコ玉と景品を交換するときのフローチャートであり、図11は、その時の画面表示例である。

【0048】顧客はまず（S0）、電子カタログ装置4の前に立って、カード6をカード情報読取・書込部45に挿入する（S1）。会員カード6であるか否かを判断する（S2）。会員カードでない場合は、カードを排出する（S21）。その時、顧客にその旨の表示を表示装置43に表示してもよい。会員カード6の場合は、暗証番号を入力して、ホール用コンピュータ2に紹介（S3）する（図11の①画面が表示される。）。

【0049】顧客の貯玉の有無を調べる（S4）。貯玉が無い場合は、顧客にその旨を表示するとともに、カードを排出する（S41）。貯玉が有る場合は、その数を顧客に表示（S5）する。表示装置43上には、景品の外観とともに必要な換玉数が表示されており、同時に、ホール用コンピュータ2のデータに基づいて貯玉数も表示する（S5）。図11の画面が表示は、②、③、④、⑤、⑥と順次表示されていく。顧客は、表示画面を見ながら景品の選択を行う（S6）。

【0050】景品に必要なとする交換玉数は、貯玉数以下か否かを判断する（S7）。貯玉数が景品の交換玉数より少ない場合は、カード6排出又は顧客にその旨を表示する（S71）。その場合、再度、顧客の玉数選択ステップ（S5）に戻してもよい。貯玉数が景品の交換玉数より多い場合は、レシート13を発行して領収書代わりにする（S8）。

【0051】図11の画面が表示は、⑨となる。次に、ホール用コンピュータ2に連絡して、その顧客の貯玉数より支払った玉数に相応する玉数を減ずる（S9）。カード6を排出して（S10）、終了する（S11）。ステップ9（S9）の段階で、景品の発送データを顧客ごとに整理してホール用コンピュータ2に記憶し、後日、景品を顧客に送付する。

【0052】図11の画面が表示⑦、⑧のデータ入力のステップは、顧客が電子カタログ装置4で直接行ってもよいが、混雑するときは、別に、入力することも可能である。例えば、会員に紙などに記入してもらい、店舗の方で別の入力装置でおこなうことも可能である。また、このデータは、中央処理用コンピュータ12に転送して、複数のパチンコ店の景品発送を集中管理することも可能である。

#### 【0053】中央処理用コンピュータ12

図12は、複数のパチンコ店（例えば、A店、B店、C店、D店）のホール用コンピュータ2に中央処理用コンピュータ12を接続した例である。複数のホール用コン

ピュータ2と中央処理用コンピュータ12は、店舗ごとに回線終端装置で接続する。回線終端装置(10aと11a、10bと11b、10cと11c)間は、公衆通信回線で接続する。例えば、ホール用コンピュータ2からの景品データ52を中央処理用コンピュータ12で整理し、図11のデータ(業者への景品は発注リスト)を業者に一括発注する。中央処理用コンピュータ12と発注業者60(コンピュータ)とは、回線終端装置(10xと11x)間は、同様に公衆通信回線で接続する。これによって、景品配送の効率化が図れる。

【0054】その他、中央処理用コンピュータ12では、チェーン店の会員データの集計処理、店毎の売り上げ処理などが可能であり、顧客のニーズにマッチした経営戦略作成のデータの蓄積が可能である。顧客がA店(東京)登録し、貯玉に応じてB店(北海道)で、再プレイすることも可能である。

【0055】

【その他の実施例】前記実施例のカード6は、光学的に情報が記録されているものであったが、このカード6は磁気式、ICなど他の方式でも良い。

【0056】また、前記実施例の貯玉の払い出しは、時期的制限はとくに設けていないが管理及び経理上の理由から時期的制限を設けても良い。

【0057】

【発明の効果】以上詳記したように、本発明は、パチンコ遊戯後の残玉の交換時に、店に無い景品を顧客は得ることができる。ホールの経営の合理化につながる。会員カード自体は、廉価であり、曲げなどの耐久性にも強く、顧客に負担をかける物ではないなどの効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1は貯玉払出システム例である。

【図2】図2はカードレイアウトの例である。

【図3】図3は本発明に使用したカードも含めたカード材質の比較表である。

【図4】図4は玉払出装置の概略図である。

【図5】図5はホール用コンピュータに記憶されるファイル・データの1例である。

【図6】図6は電子カタログ装置の機能ブロック図である。

【図7】図7は電子カタログ販売時の会員データ・ファイルである。

【図8】図8はカード情報読取・書込装置の概略を示す断面図である。

【図9】図9は貯玉払出システムの動作の1例を示すフローチャートである。

【図10】図10は電子カタログ装置使用時のフローチャートである。

【図11】図11は電子カタログ装置使用時の画面表示例である。

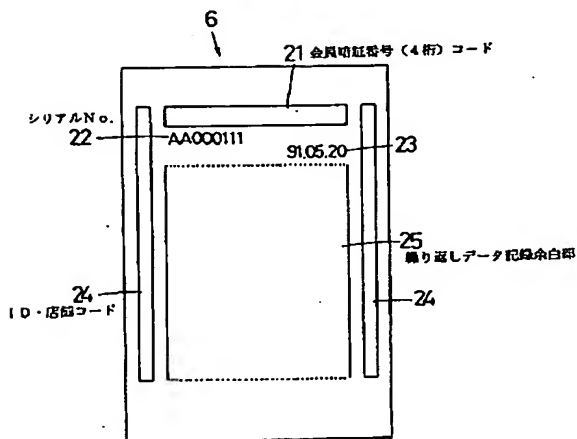
【図12】図12は集中管理システム例である。

【図13】図13は業者への景品発注リストのデータの例である。

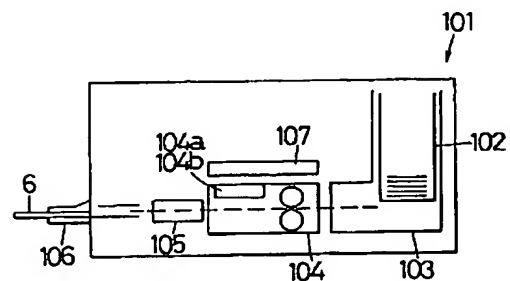
【符号の説明】

1…玉払出装置、2…ホール用コンピュータ、3…POSレジ、4…電子カタログ装置、5…カウンター、6…会員カード、8…宅内回線終端装置、10、11…回線終端装置、12…中央処理用コンピュータ、3a、7、31、45…カード情報読取・書込部

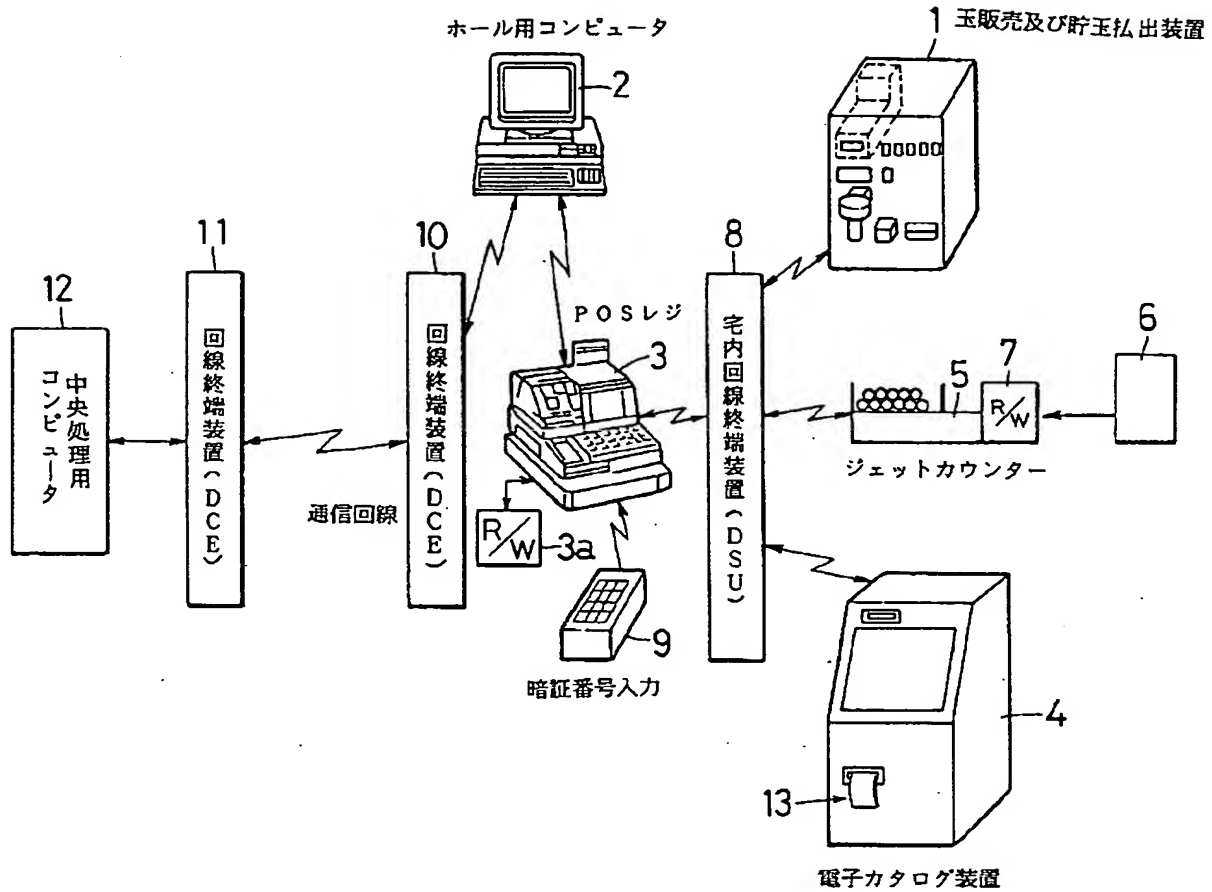
【図2】



【図8】



【図1】



【図5】

38

会員別玉数の記録カードNo.					
年月日	項目	店舗No.	玉数	金額	残玉
91.06.01	1	124	10010	.....	.....
91.07.05	2	125	500		

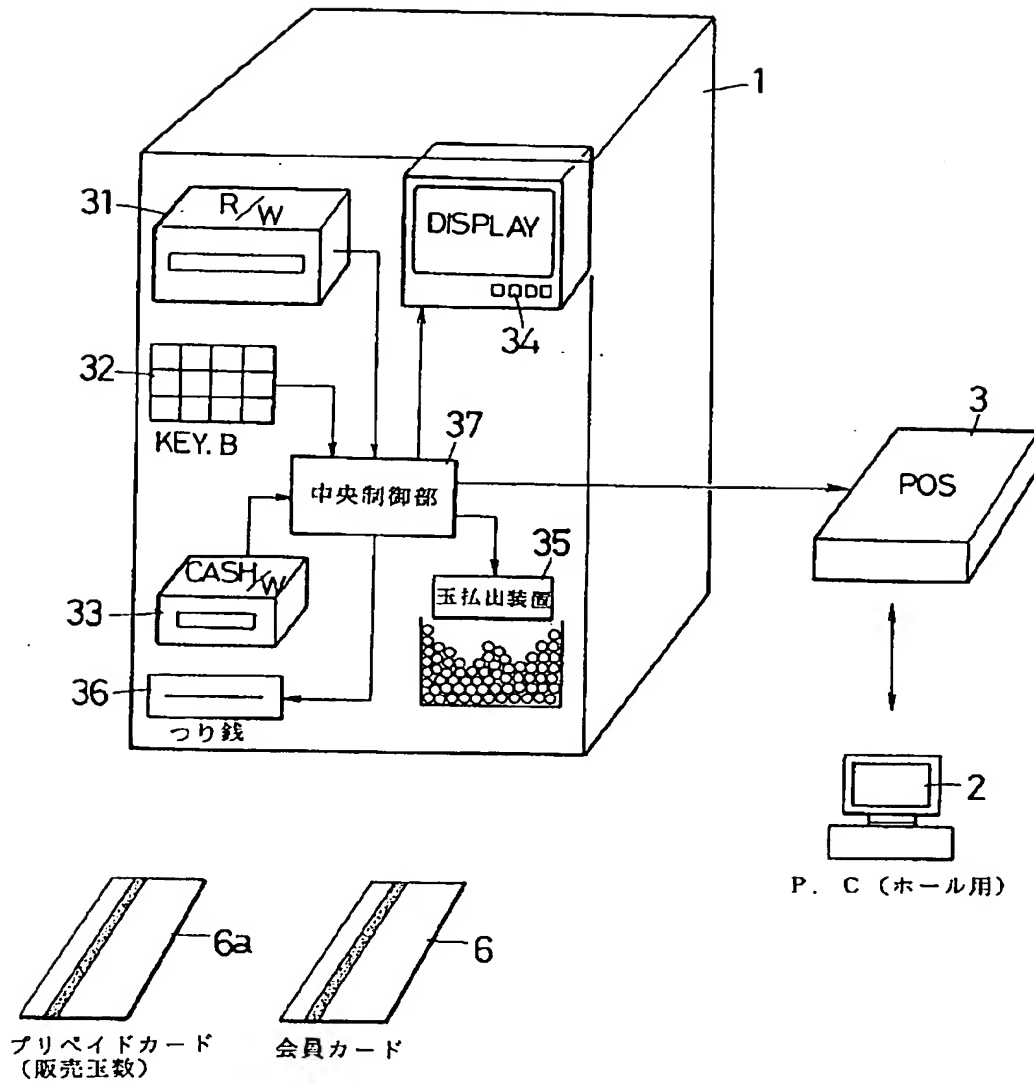
ただし 1…換金 2…貯玉 3…景品



【図3】

方式名	感熱記録録取方式	磁気・穴明け方式	磁気・感熱記録方式	磁気感熱2重記録方式
例	感熱専用カード	テレフォンカード	ゲルメカード	磁気・感熱併用カード
記憶方法	感熱のみ	磁気のみ	磁気のみ	磁気、感熱のみ
記録方法	感熱のみ	磁気のみ	磁気のみ	磁気、感熱のみ
ユーザーへの表示	数値可	穴明け(概数)	数値、カナ可	数値可
耐水性	紙はコーティングでカバー	強い	弱いものあり	大
耐汚れ	※強い	磁気部汚れ不可	磁気部汚れ不可	磁気・感熱部注意
耐熱	60度Cから120度C	高い	一般に弱い	60度Cから120度C
耐摩損	コーティングでカバー	磁気部注意	磁気部注意	磁気・感熱部注意
耐磁性	※高(磁気影響無し)	磁気周辺不可	磁気周辺不可	磁気周辺不可
素材強度	※折曲げに強い	折曲げ不可	折曲げ不可	折曲げ不可
材質	※紙、合成紙、PET	PET	PET	PET
発券額	自由	通常定額	自由	自由
利用回数制約	感熱面容量/1回データ量(約十数回)	とくにない	感熱面容量/1回データ量	感熱面容量/1回データ量(約30回)
セキュリティ	記録部の暗号化(不可視化)	磁気部暗号化	磁気部暗号化	磁気部マークチェック+磁気部暗号化
カードの有効化	ソフトによる	ソフトによる	ソフトによる	ソフトによる
最大記憶容量	※20字×17行を分割	磁気容量による(1行69字)	磁気容量による(1行69字)	磁気容量による(1行69字)
その他	紙は廉価			

【図4】

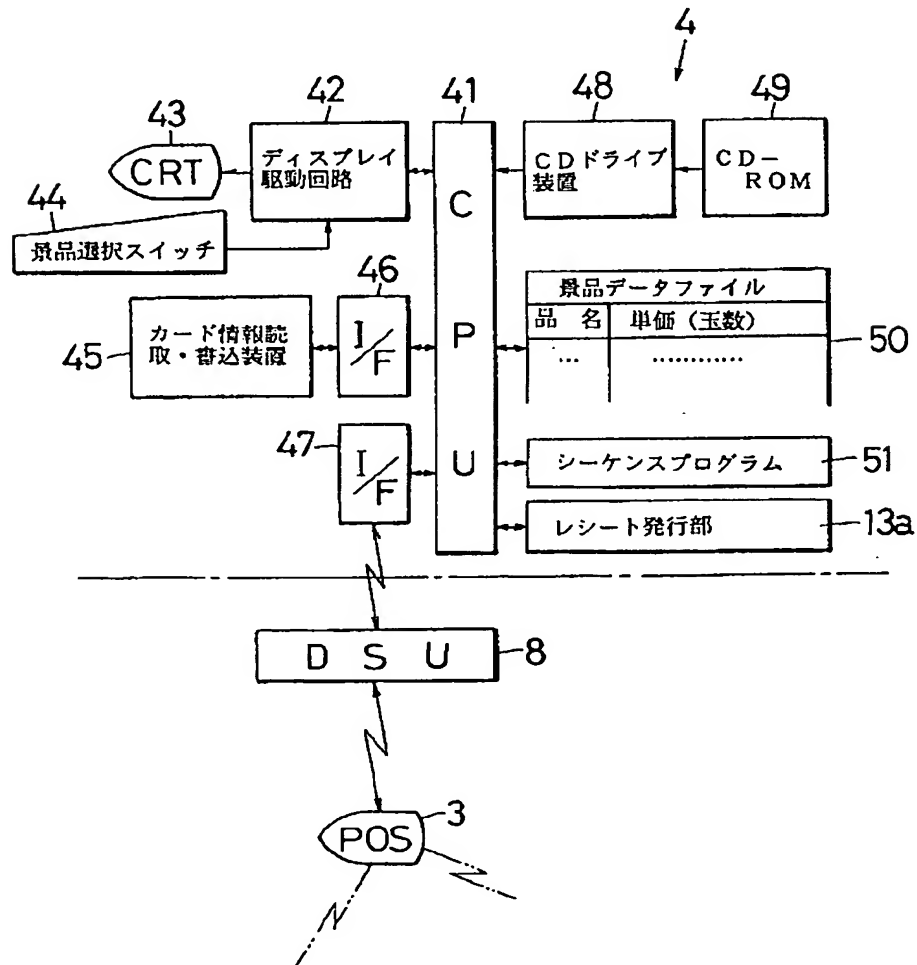


【図13】

52a

業者への景品発注リスト		〇〇年〇〇月〇〇日	
〇〇〇〇株式会社殿			
商品名	個数	発 送 先	発送日
松阪肉	2	〒105 東京都港区新橋1-10	91.06.06
鮮 魚	1	.....	.....

【図6】

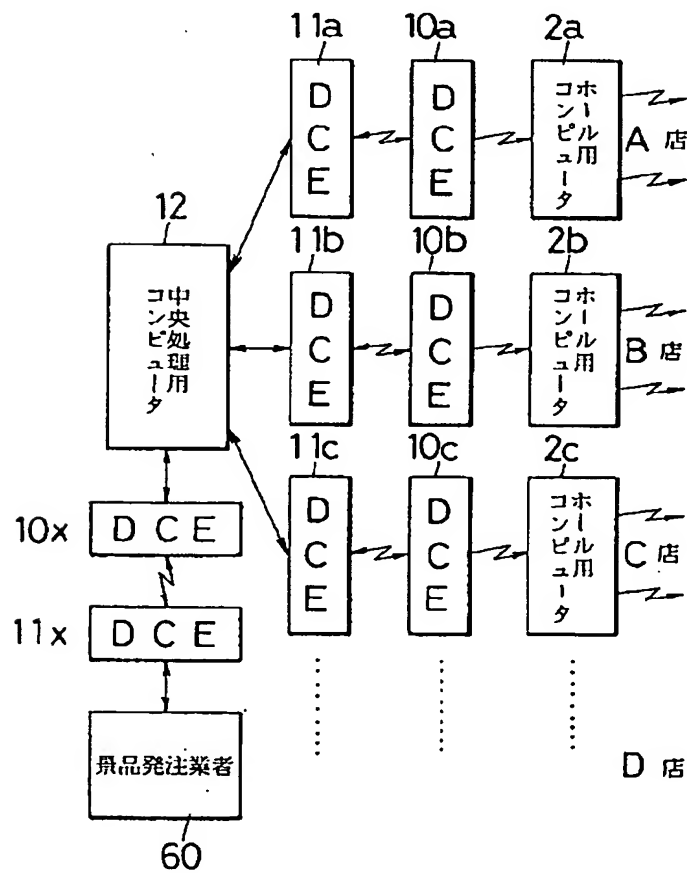


【図7】

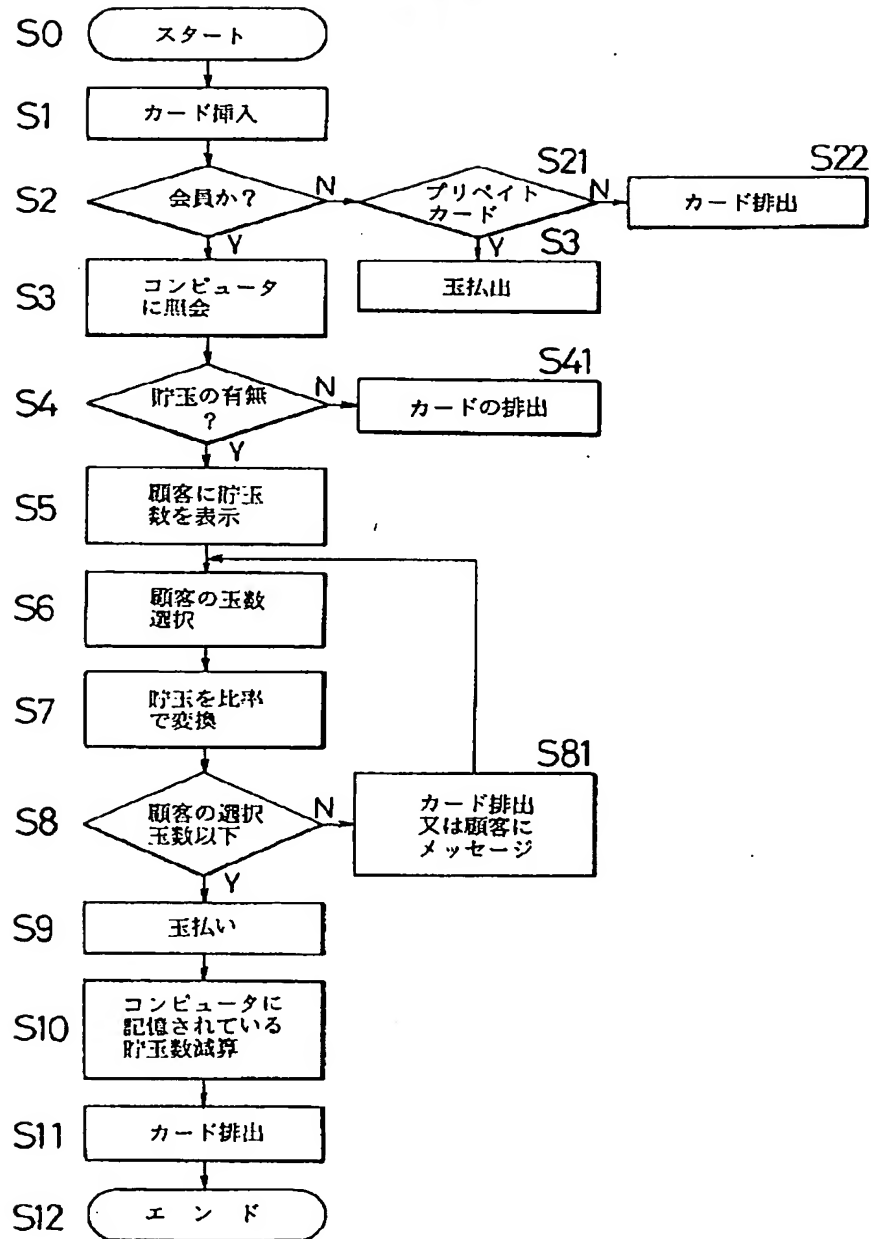
52

会員データ		
会員No. ○○○○○○		
暗証番号		
年月日	商品種類	発 送 先
91.06.06	松阪肉	〒105 東京都港区新橋1-10

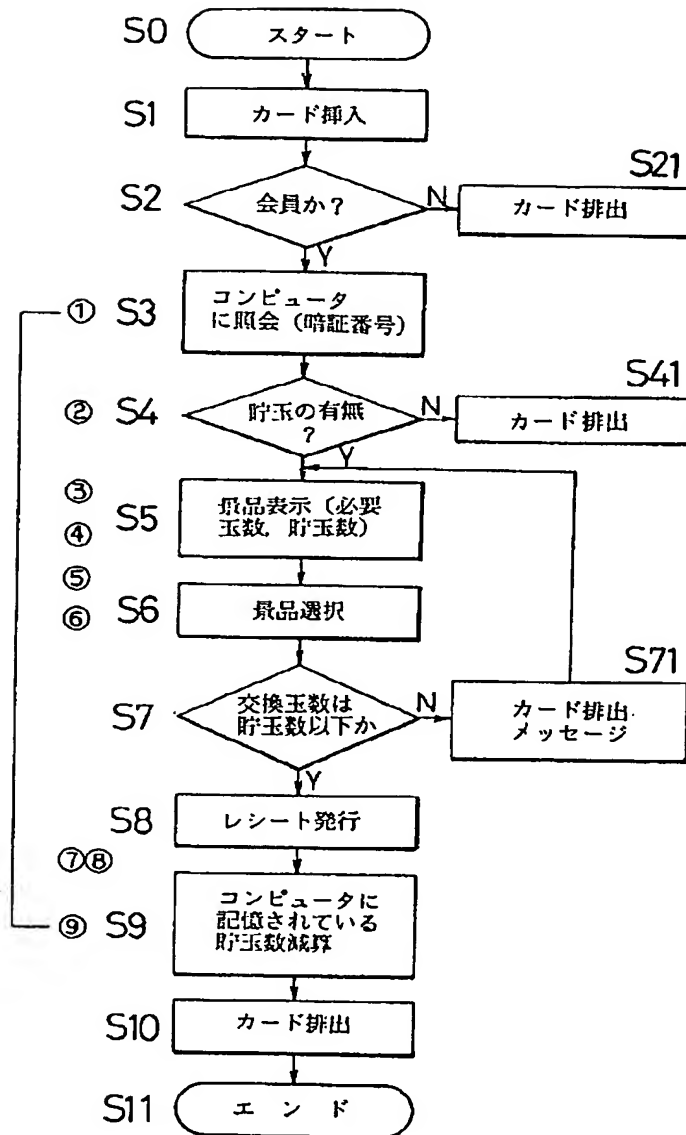
【図12】



【図9】



【図10】



【図11】

①

J-NET電子カタログ											
会員カードを挿入後、暗証番号を入力して下さい。											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	YES	NO

◇

②

ご本人と確認出来ました。											
現在の持玉数・・・x x x 数											
該当の項目を押して下さい。											
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ギフト商品</li> <li>・家電商品</li> <li>・x x x x x</li> </ul>						<ul style="list-style-type: none"> <li>・家庭用品</li> <li>・レジャー用品</li> <li>・y y y y y</li> </ul>					

◇

③

ギフト商品											
<ul style="list-style-type: none"> <li>・鮮魚</li> <li>・肉</li> <li>・詰合せ</li> </ul>											
該当の項目を押して下さい											
前頁	次頁	確認	取消								

◇

④

お持玉数での該当商品を掲示します											
商品写真 玉						商品写真 玉					
商品写真 玉						商品写真 玉					
前頁	次頁	確認	取消								

⑤

商品写真 玉						松阪肉 味噌付け 200g ..... ..... .....					
						前頁 次頁 確認 取消					

◇

⑥

商品名						松阪肉					
玉数						x x x 玉					
数量						y 個					
合計玉数						p p p 玉					
残玉数						f f f 玉					
						数 量					
						1 2 3					
						4 5 6					
						7 8 9					
						0					
前頁						次頁 確認 取消					

◇

⑦

配送先住所																					
氏名						TEL															
<table border="1"> <tr> <td>アカサタナハマヤラワ</td> <td>1 2 3</td> </tr> <tr> <td>イキシチニヒミイリイ</td> <td>4 5 6</td> </tr> <tr> <td>ウクスツヌフムユルウ</td> <td>7 8 9</td> </tr> <tr> <td>エケセテネヘメエレエ</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>オコソトノホモヨロ</td> <td>ok. no</td> </tr> </table>												アカサタナハマヤラワ	1 2 3	イキシチニヒミイリイ	4 5 6	ウクスツヌフムユルウ	7 8 9	エケセテネヘメエレエ	0	オコソトノホモヨロ	ok. no
アカサタナハマヤラワ	1 2 3																				
イキシチニヒミイリイ	4 5 6																				
ウクスツヌフムユルウ	7 8 9																				
エケセテネヘメエレエ	0																				
オコソトノホモヨロ	ok. no																				

◇

⑧

お名前						ヤマダ タロウ					
住所						東京都港区芝1-2-3					
電話						03-3212-2564					
商品名						松阪肉					
玉数						x x x 玉					
数量						y 個					
残玉数						f f f 玉					
前頁						次頁 確認 取消					

◇

⑨

有り難うございます。											
商品たしかに承りました。											
配送お受け致します。											